


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	6°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización adecuada de herramientas informáticas de programación para el reconocimiento de diversos procesos enfocados en el desarrollo del pensamiento computacional.	<ol style="list-style-type: none"> Explicación del concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos. Organización en secuencia lógica de instrucciones para la solución de problemas planteados. Interpretación y diseño de diagramas de flujo sencillos. Identificación de los elementos que conforman el entorno de trabajo de un software de programación, describiendo la función de cada uno. Utilización de las funciones básicas de un software de programación, para la creación de proyectos. Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase. 	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL <ul style="list-style-type: none"> Algoritmos Diagramas de flujo Barras de herramientas Áreas de trabajo Creación de un proyecto nuevo. Ejecutar un proyecto Detener la ejecución de un programa Editor de pinturas El lienzo. 	
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	6°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utilización adecuada de herramientas informáticas de programación para el reconocimiento de diversos procesos enfocados en el desarrollo del pensamiento computacional.	<ol style="list-style-type: none"> Explicación del concepto y la utilidad de los algoritmos, aplicándolos en la resolución de problemas cotidianos. Organización en secuencia lógica de instrucciones para la solución de problemas planteados. Interpretación y diseño de diagramas de flujo sencillos. Identificación de los elementos que conforman el entorno de trabajo de un software de programación, describiendo la función de cada uno. Utilización de las funciones básicas de un software de programación, para la creación de proyectos. Entrega de forma oportuna y completa, los talleres que se proponen en el aula de clase. 	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL <ul style="list-style-type: none"> Algoritmos Diagramas de flujo Barras de herramientas Áreas de trabajo Creación de un proyecto nuevo. Ejecutar un proyecto Detener la ejecución de un programa Editor de pinturas El lienzo. 	
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		